

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebanyakan orang biasanya suka menghadapi tantangan atau memecahkan masalah. Hampir setiap permainan memiliki masalah untuk dipecahkan atau tantangan yang harus dihadapi oleh pemain. Jika permainan tidak memiliki kedua unsur tersebut maka permainan itu kurang menyenangkan untuk dimainkan. Permainan juga harus memiliki *goals* atau tujuan yang dimaksudkan untuk pemain supaya permainan tersebut tidak membosankan[1].

Pada tahun 1963 seorang ahli komputer yang bernama Steve Russle menciptakan permainan pertama di dunia. Permainan tersebut bernama Spacewar. Kemudian permainan itu dikembangkan oleh sebuah tim yang terdiri dari Pete Simson, Martin Graetz, dan Dan Edwards. Persepsi masyarakat tentang komputer mulai berubah semenjak diciptakannya sebuah permainan untuk komputer[2].

Aplikasi Unity3D adalah *game engine* yang merupakan sebuah *software* pengolah suara, grafik, input, dan hal lainnya untuk membuat sebuah *game*. Unity merupakan *game engine* yang dengan kelebihanannya yaitu dapat di *publish* hampir ke semua platform yang populer seperti komputer atau *standalone*, website, android, PSP, PSVita, Xbox, IOS, dan PS4. Dengan *game engine* Unity ini kita dapat membuat berbagai macam game seperti game 2D, game 3D, maupun *game online*[3].

Pada seni tari Topeng Malangan menggunakan topeng sebagai properti ketika melakukan pertunjukan. Topeng pada tari Topeng Malangan dapat menjadi fungsi yang berdiri sendiri, yaitu sebagai karya seni rupa yang memiliki nilai estetika. Topeng-topeng ini merupakan simbol dari tokoh pada cerita Panji. Contoh daripada tokoh pada cerita Panji adalah Dewi Sekartaji, Panji Asmoro Bangun, dan Prasonto[4].

Topeng Malangan mulai berkurang popularitasnya karena pengaruh global. Di saat ini pentas-pentas seni selain Topeng Malangan lebih banyak bermunculan dibandingkan dengan Topeng Malangan itu sendiri. Budaya Topeng Malangan bisa

dilestarikan dengan cara mengenalkan tari Topeng Malangan kepada masyarakat, membangun sanggar seni tari, serta mewariskan karakter seni tersebut[5].

Menurut hasil survey yang telah peneliti lakukan, dari 34 responden terdapat 22 responden yang belum mengenal Topeng Malangan. Dari hasil survey ini dapat disimpulkan bahwa di kota Malang masih banyak yang belum mengenal Topeng Malangan.

Dengan menggunakan *game engine* Unity, peneliti berniat untuk membuat permainan berbasis android dan memasukkan informasi tentang seni rupa topeng ke dalam permainan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah permainan yang tidak hanya memberikan kesenangan terhadap pemain tetapi juga dapat mengenalkan budaya Topeng Malangan dari segi seni rupa topeng beserta namanya.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi fokus perhatian pada tulisan ini adalah perancangan permainan yang dapat mengenalkan player tentang seni rupa topeng yang digunakan di tari Topeng Malangan.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan pada Tugas Akhir ini yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Membuat permainan yang dapat mengenalkan player tentang seni rupa topeng yang digunakan di tari Topeng Malangan.

1.4 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang menjadi parameter pengerjaan tugas akhir ini diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Permainan mengangkat tentang seni rupa topeng beserta namanya dari tari Topeng Malangan.
- b. Permainan terdiri dari 4 stage.
- c. Terdiri dari 2 mode permainan, yaitu story mode dan challenge mode.
- d. Permainan dibuat menggunakan *game engine* Unity3D.

- e. Menggunakan bahasa C# sebagai bahasa pemrograman di dalam *game engine* Unity3D.
- f. Art dibuat dengan menggunakan Adobe Photoshop.
- g. Permainan dirancang berbasis Android.
- h. Permainan merupakan permainan 2D.

1.5 Metodologi

Tugas akhir ini memiliki tahap-tahap penelitian sebagai berikut :

- a. Metode Pengumpulan Data
 - i. Metode Survey

Dilakukan dengan membuat beberapa pertanyaan survey yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan antara orang yang mengenal Topeng Malangan dengan yang tidak serta mengetahui minat responden dalam pengenalan seni rupa Topeng Malangan melalui *game*.
 - ii. Metode Observasi

Dilakukan dengan mendatangi secara langsung sanggar Asmara Bangun yang berada di Dusun Kedung Monggo, Kecamatan Pakisaji dan melakukan observasi dengan mengamati aneka ragam topeng.
 - iii. Metode Wawancara

Dilakukan dengan menyusun pertanyaan mengenai topeng yang digunakan pada game terdahulu dan pertanyaan mengenai klasifikasi topeng pada seni rupa Topeng Malangan serta mewawancarai pemilik sanggar Asmara Bangun yang berada di Dusun Kedung Monggo, Kecamatan Pakisaji.
- b. Analisa Data

Langkah-langkah analisa data untuk aplikasi game “The Game of Topeng Malangan” adalah sebagai berikut :

 - i. Analisa Kebutuhan Input

Kebutuhan input untuk pergerakan pemain agar bisa menghindari serangan musuh dan mengambil item dan input untuk menyerang musuh.
 - ii. Analisa Kebutuhan Output

Kebutuhan output yang dihasilkan dari proses analisa yaitu pergerakan dari player dan serangan dari player.

- iii. Analisa Kebutuhan Tingkat Kesulitan
Pada stage awal serangan musuh dibuat mudah. Tingkat kesulitan semakin bertambah seiring dengan terbukanya stage selanjutnya.
- c. Perancangan
Tahap perancangan dilakukan dengan merancang storyline dan sebuah desain *game* dengan memasukkan unsur seni rupa Topeng Malangan didalamnya.
- d. Implementasi Perangkat Lunak
Tahapan implementasi merupakan mengkonversi perancangan sistem yang telah dibuat kedalam program *game*. Sehingga rancangan sistem yang telah dibuat tersebut dapat diterapkan secara nyata. Dalam pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman C# dengan bantuan *game engine* Unity3D 5.6.
- e. Pengujian
Tahap pengujian dilakukan secara langsung oleh pengguna dengan memainkannya di *smartphone* android. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode evaluasi *Playtesting*[6] dan *Gameflow Test*[7] sebagai kriteria pertanyaan pada kuesioner. Pengujian akan dilakukan melalui formulir kuisisioner kepada 30 responden dengan rentan umur antara 18 tahun sampai 24 tahun.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara keseluruhan struktur penulisan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dilakukannya penelitian, batasan masalah, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menjelaskan mengenai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang dikaji, sehingga dapat mendukung secara teknis pengerjaan aplikasi permainan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab analisa dan perancangan, membahas tentang alur pengerjaan tugas akhir, meliputi kebutuhan sistem serta perancangan sistem yang akan diimplementasikan dalam aplikasi permainan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Bab implementasi dan uji coba membahas tentang pengujian serta analisa dari hasil implementasi. Pengujian akan dilakukan dengan melakukan evaluasi *Playtesting*[6] kepada pemain dengan kriteria pertanyaan berdasarkan *Gameflow Test*[7].

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab kesimpulan dan saran berisi kesimpulan yang didapat dari penelitian serta saran kepada peneliti selanjutnya mengenai pengembangan yang akan dilakukan di masa mendatang.

